

Министерство образования и науки Российской Федерации
ФГБОУ ВО «Уральский государственный педагогический университет»
Институт филологии, культурологии и межкультурной коммуникации
Кафедра межкультурной коммуникации,
риторики и русского языка как иностранного

Категоризация игрушки в сознании носителей русского языка

Выпускная квалификационная работа

Квалификационная работа
допущена к защите
Зав. кафедрой

Исполнитель:
Подсухина Виктория Александровна,
обучающаяся ФРИЛ-1501 группы

дата

подпись

подпись

Руководитель:
Дзюба Елена Вячеславовна,
доктор филол. наук, доцент,
профессор

подпись

Екатеринбург 2019

СОДЕРЖАНИЕ

ВВЕДЕНИЕ	3
ГЛАВА I. ТЕОРЕТИЧЕСКОЕ ОБОСНОВАНИЕ ИССЛЕДОВАНИЯ.....	7
1.1. Теория категорий Людвиг Витгенштейна и ее значение для современной лингвокогнитологии	7
1.2. Теория прототипов как способ упорядочивания лингвистического сознания	9
1.3. Категории «игра» и «игрушка» в зарубежной и отечественной когнитивной лингвистике	11
1.4. Образование лексико-семантических групп как способ категоризации действительности и структурирования знания о мире	12
1.5. Репрезентация семантического поля игры и ее видов в толковых словарях	15
1.6. Выводы по первой главе	20
ГЛАВА II. ИГРА И ИГРУШКА В СОЗНАНИИ НОСИТЕЛЕЙ ЯЗЫКА	22
2.1. Представления об игрушке и игре у носителей языка разных возрастных категорий	22
2.2. Анализ данных, полученных в ходе анкетирования	26
2.3. Экспериментальные данные о семантическом поле Игра и Игрушки: подтверждение данных через Национальный корпус русского языка.....	31
2.4. Выводы по второй главе	38
ГЛАВА III. ЛЕКСИЧЕСКАЯ КАТЕГОРИЗАЦИЯ КАК ПРИНЦИП ОБУЧЕНИЯ ЛЕКСИКЕ РУССКОГО ЯЗЫКА КАК ИНОСТРАННОГО	41
ЗАКЛЮЧЕНИЕ	60
СПИСОК ИСТОЧНИКОВ И ЛИТЕРАТУРЫ	63
ПРИЛОЖЕНИЯ.....	69

ВВЕДЕНИЕ

С течением времени сознание человека и человечества меняется, что является неоспоримым фактом и доказательством. Помимо психологического, духовного и даже материального сознаний меняется и языковое. Постигая новые истины, человек уже не может смотреть на вещи тем взглядом, который был до «открытия», поскольку, приобретая знания, человек расширяет свой кругозор, а значит, опираясь на прошлый опыт и используя новый материал, языковая личность может по-разному интерпретировать различные явления в языковом плане.

С древних времен игрушка выступает как важнейший артефакт человеческой жизни, это то, что способствует развитию человеческого сознания. Ни один ребенок не вырастает без игрушки, любой, даже самой простой, но при этом отвечающей потребностям ребенка на определенном этапе познания им мира. Изучать игрушку важно, поскольку она - и отражение эпохи, и в какой-то степени некое «орудие» становления ее ментальности.

Но почему тема игрушки беспокоит нас сейчас, на переломе веков и тысячелетий? Причем в данном исследовании мы будем анализировать данный предмет в паре с другим, не менее необходимым для индивида – с игрой.

Причиной, побудившей нас обратиться к подобной теме, являются очевидные крупные изменения, а вместе с ними – и **проблемы**, произошедшие за последние десятилетия в «игровой действительности» современности.

Во-первых, сильно поменялась социальная роль, которую многие годы играла игрушка. Игрушка (и игра в том числе) сегодняшнего дня выражает наличные общественные отношения, формирует ценности постиндустриального общества, выражает наличные настроения массового сознания. В какой-то степени можно сказать, что предметы детской игры

являются чуткими индикаторами происходящих событий, отсюда и доля объяснения того, почему взрослые так интересуются игрой и игрушкой. Но идентичны ли эти понятия? Где границы между игрой и игрушкой? Это нам и предстоит выяснить.

Во-вторых, нельзя забывать охвативший всех и каждого научно-технический прогресс, породивший множество новых игрушек, о которых прежде можно было лишь прочесть в фантастических романах. А влияние новых игрушек на психику, культуру, ценностные ориентации людей в наши дни еще почти не исследовано, следовательно, снова возникает вопрос о соединении или, наоборот, размежевании данных понятий.

В-третьих, данное исследование предполагает изучение сразу нескольких категорий – «игры» и «игрушки», поскольку их родство (как на семантическом, так и на ментальном уровне) очевидно, и одно нельзя в достаточной степени изучить, если не учитывать особенности родственной категории.

Актуальность темы исследования определяется важностью существующей в обществе проблемы: человек в процессе познания окружающего мира на всех этапах своего развития сталкивается с категориями, которым и посвящено все исследование, но при этом не отдает себе целостный отчет о том, как меняются его представления и почему это происходит. Для лучшего понимания картины мира и во избежание проблем во время общения между представителями разных поколений, а также выявления особенностей русского языкового сознания, которое представляет интерес в кругу огромного количества лингвистов разных областей, было создано данное исследование с целью внесения чего-то нового в историю науки.

Особое значение в свете актуальных проблем в процессе познания обществом окружающего мира приобретает разработка эффективных методик для усвоения большого объема информации и языкового

материала, который усваивается не только носителями языка, но и иностранными гражданами, студентами. В связи с этим появляется необходимость систематизировать определенные грамматические и семантические модели, скрывающиеся как за подсознанием носителей языка (в рамках рассматриваемых категорий), так и за устоявшимися правилами самого языка. Также подобное исследование поможет глубже понять механизмы адаптации новых языковых и ментальных значений к уже существующим, выявить некоторые принципы и закономерности, если такие в действительности существуют. Следовательно, данная работа станет еще одним звеном, повышающим уровень разработанности данной темы в науке и практике.

Объект исследования – процессы семантической категоризации, происходящие в сознании носителей русского языка и отраженные в речевой форме.

Предмет исследования: специфика категоризации игры и игрушек как феномен русского языкового сознания.

Цель: выявить особенности лингвокогнитивной категоризации игры и игрушек, свойственные носителям русского языка.

Задачи:

- 1) изучить научную лингвистическую литературу по вопросам семантической категоризации;
- 2) рассмотреть речевые факты, отражающие процессы формирования категорий *игра* и *игрушка* в сознании носителей русского языка;
- 3) выявить особенности употребления слова *игрушка* у носителей языка разных возрастных групп, обратить внимание на самые частотные лингвокогнитивные аспекты данного феномена;
- 4) выделить экспериментальным путем когнитивные признаки рассматриваемых категорий;

- 5) выявить специфику категоризации игры и игрушек в разных вариантах языковой картины мира;
- 6) создать методические наработки для усвоения грамматических и семантических категорий в рамках русского языка как иностранного.

Работа состоит из трех основных частей. Первая глава содержит обзор изученных лингвистических источников, полный анализ тенденций и проблем лексической категоризации в русском языке, характеризующих рассматриваемые нами категории.

В практической части представлены анализ употребления и понимания слова «игрушка» у разных носителей языка и категоризация данного предмета на основе аналитических данных. Также произведено подтверждение или опровержение данных на основе сбора информации по всем группам через Национальный корпус русского языка.

В заключительной, методологической, главе значимые выводы, сделанные нами в научно-теоретической и практической части исследования, послужили ориентацией в методической работе. В данной главе лексическая категоризация рассматривается как один из принципов обучения лексике русского языка как иностранного с учетом разновозрастной целевой аудитории.

В Приложения помещены анкета для эксперимента и некоторые результаты социологического опроса.

ГЛАВА I. ТЕОРЕТИЧЕСКОЕ ОБОСНОВАНИЕ ИССЛЕДОВАНИЯ

1.1. Теория категорий Людвиг Витгенштейна и ее значение для современной лингвокогнитологии

Для того, чтобы изучить проблемные аспекты лексической классификации двух категорий «игра» и «игрушка» и составить собственную категоризацию, основанную на реальной речевой картине мира носителей языка, необходимо разобраться в тех теоретических обоснованиях, которые послужили предпосылкой для исследования. Рассмотрим игру и игрушку как объекты некоего логического анализа языка. Для этого обратимся к процессу формирования категории как удивительного феномена сознания и языка в теории Людвиг Витгенштейна, ставшего «титаном» в изучении и исследовании аспектов категорий с разных сторон.

Людвиг Витгенштейн осмысляет природу категории в сторону ее практического освоения. Австрийский философ к. XIX – н. XX вв. указывает на более сложную природу категорий [Л. Витгенштейн, электронный ресурс]. Автор «Философских исследований» настаивает на идее об отсутствии у мыслительных категорий четких границ и равноправного членства. Л. Витгенштейн выдвигает теорию о существовании так называемого «фамильного сходства» членов категорий. В качестве иллюстрации Л. Витгенштейн приводит пример с категорией игры, которая очень близка к рассматриваемой нами категорией игрушки, ср.: «Рассмотрим, например, процессы, которые мы называем играми. Я имею в виду игры на доске, игры в карты, с мячом, борьбу и т.д. Что общего у них всех? Присмотрись, нет ли чего-нибудь общего для них всех. Ведь, глядя на них, ты не видишь чего-то общего, присущего им всем, но замечаешь подобия, родство, и притом целый ряд таких общих черт. Присмотрись, например, к играм на доске с многообразным их родством. Затем перейди к играм в карты: ты находишь здесь много соответствий с первой группой игр. Но многие общие черты исчезают, а другие появляются. Если теперь мы перейдем к играм в мяч, то

много общего сохранится, но многое и исчезнет. Все ли они развлекательны? Сравни шахматы с игрой в крестики и нолики... И так мы могли бы перебрать многие виды игр, наблюдая, как появляется и исчезает сходство между ними» [Е. В. Дзюба 2015]. Такие точки соприкосновения членов одной категории Л. Витгенштейн называет «семейными сходствами» и указывает, что «так же накладываются и переплетаются сходства, существующие у членов одной семьи: рост, черты лица, цвет глаз, походка, темперамент и т.п.» [Л. Витгенштейн, электронный ресурс].

Таким образом, Витгенштейн выдвигает интересный тезис – значение и смысл слова никаким образом не являются какой-то устойчивой сущностью, которая может быть дана сознанию. Язык демонстрирует нам постоянные «семантические вибрации», а значение возникает только в процессе конкретной коммуникации между людьми, только в определенном контексте какой-либо практической деятельности. Значение – это употребление слова в конкретной ситуации действия. Нет никакого языка самого по себе, который можно было бы рассмотреть объективно, установив значение каждого слова.

Если принять этот тезис и не забывать о том, что именно язык, с позиции Витгенштейна, определяет для нас картину мира, то получается, что смысл всех вещей, с которыми человек имеет дело, оказывается чрезвычайно подвижным и неоднородным по своей природе. Осмысление будет зависеть от контекста употребления слов языка, от той языковой игры, в которой и формируется смысл. Объективная реальность исчезает, остается только смысловая реальность, которая по отношению к различным группам носителей языка тоже оказывается различной.

Именно «семейное», или как еще говорится «фамильное сходство» мы будем использовать для практической части нашего исследования.

Однако лишь такого более практичного анализа будет недостаточно для полного понимания того горизонта сознания, который мы хотим

проанализировать. Необходимо также обратиться к исследованиям, где авторы стремились обозначить особенности восприятия и понимания категорий «игра» и «игрушка», посмотреть, каким образом теоретическое обоснование подобного плана может помочь при экспериментальном анализе и при умозаключении.

1.2. Теория прототипов как способ упорядочивания лингвистического сознания

Теория прототипов возникла в 1970-х годах XX века. Данная теория была сформулирована и представлена в области когнитивной психологии американским психологом Э. Рош. Для данного исследования обозначенная выше теория имеет огромное значение, поскольку все практические наработки, которые также найдут свое отражение в этом исследовании, будут рассматриваться через описываемую в теории прототипов призму. Теория прототипов получила своё отражение и в когнитивной лингвистике, а именно в её разделе — в когнитивной семантике. Е.С. Кубрякова определяет теорию прототипов в когнитивной лингвистике как «новый подход к явлениям категоризации, к понятию как к структуре, содержащей указание на то, какие элементы понятия являются прототипами [Е. С. Кубрякова 1997].

В теории прототипов ключевым понятием выступает понятие «прототип». Под прототипом понимают «абстрактный образ, воплощающий множество сходных форм одного и того же объекта или паттерна, наиболее репрезентативный пример понятия, фиксирующий его типичные свойства» [А. А. Кравченко 2001]. Формирование прототипов происходит при помощи 2 моделей: модели частотных признаков (attribute-frequency model); модели центральной тенденции (central tendency model) [Е. Rosch 1973]. Согласно модели частотных признаков, прототипы отражают *наиболее повторяющиеся признаки, которые принадлежат определённым членам категории*. Усвоение прототипов осуществляется за счёт повторяющихся признаков предметов, объектов, входящих в состав категории.

Модель центральной тенденции сочетает в себе принцип «семейного сходства», представленный Л. Витгенштейном, и центральную тенденцию, разработанную Э. Рош. Признак «семейного сходства» подразумевает, что члены одной и той же категории совместно разделяют основные признаки и совсем не обязательно, чтобы каждый член категории обладал ими. В таком случае, прототип представляет собой что-то среднее из всего набора членов категории [А. В. Кравченко 2008].

Таким образом, Э. Рош разработала новую методику, которая открывает перспективы исследования языковых явлений в области прототипической семантики.

По мнению В. З. Демьянкова, теория прототипов основывается на положении о структурированности картины мира [В. З. Демьянков 1994]. Познание и осмысление действительности осуществляются сознанием, устанавливающим общие черты конкретных или абстрактных предметов и явлений, выявленные в концептуальных образованиях и сформировавшиеся в прошлом и новом опыте. То есть весь процесс осуществляется с выделением категориальных признаков изучаемых объектов, наиболее характерные из которых и называются прототипами.

Важным фактом является то, что практически во всех исследованиях отмечается обязательная связь знания с индивидуумом восприятия, познания, мышления и какой-либо практической деятельности. И это действительно так. Общим в определениях прототипа у исследователей является указание на статус типичности, обладание максимальным числом необходимых признаков, характерных для той или иной категории. Именно эту особенность мы будем брать за основу в практической части исследования для определения наиболее частотных вариантов употребления слова «игрушка», а в связи с этим и определения феномена «игра».

1.3. Категории «игра» и «игрушка» в зарубежной и отечественной когнитивной лингвистике

Теоретический анализ научной литературы позволяет отметить, что лексические единицы по теме «игра и игрушка», составляющие группу этнографических реалий (поскольку любая культура выделяет игру как один из феноменов человеческого бытия), необходимо рассматривать как особые элементы объективной реальности, отраженные в сознании, в рамках изучения лингвокультурных особенностей страны изучаемого языка. Данная мысль пролеживается в совместной работе трех лингвистов: А. Р Рум. У., Л. В., Колесникова, Г. А Пасечника [А. Р. Рум 1978]. С исследователями трудно поспорить, так как именно национальные особенности обуславливают и лингвистические аспекты в понимании теории категоризации.

Категоризация в таком понимании лежит не только в основе процесса упорядочивания полученных знаний о мире, но является и основанием прогнозирования, предвидения возможного хода событий. Категоризация как фундаментальная когнитивная характеристика познания связывает чувственное отражение действительности с языком, сохраняющим социальный опыт и базовые ценности, что позволяет расширять пределы получаемой извне информации [Л. А. Микешина 2006]. Тогда интересным покажется то, что еще древние философы и мыслители интересовались изучением данного феномена. Аристотель выделял игру как некое средство душевного равновесия и средство воспитания детей, то есть подготовку к будущей жизни [Аристотель 1976], а голландский философ и историк Йохан Хейзинга дает более универсальное определение слову «игра». По его мнению, это совокупность всех видов человеческой деятельности, это основа культуры человеческого общества, ее высшее проявление [Йохан Хейзинг 2011].

1.4. Образование лексико-семантических групп как способ категоризации действительности и структурирования знания о мире

Для создания каких-либо учебно-методических материалов необходимо совершенно точно разобраться с тем, каким образом в сознании носителей языка группируются лексико-семантические классы слов. Ранее мы отметили научный подход к изучению категорий «игра» и «игрушка» в лингвистике, сейчас же необходимо ввести основные теоретические положения особенностей лексико-семантических групп для дальнейшего практического исследования.

Естественно, что лексико-семантическая группа является одной из основных единиц описания лексики в современной науке. Понятие «лексико-семантическая группа слов» (далее – ЛСГ) было впервые выдвинуто В. В. Виноградовым [Виноградов 1977]. Ученый выяснил, что подобные группы слов характеризуются совокупностью слов одной части речи, объединенных интегральной семой. Свою работу теории ЛСГ посвятили известные учёные: Ю. Д. Апресян [Апресян 1986], Е. И. Зиновьева [Зиновьева 2005], И. П. Слесарева [Слесарева 1990], Э. В. Кузнецова [Кузнецова 1989].

Просмотрев данные работы, можно сделать вывод о формировании понятия на основе определения Э. В. Кузнецовой: «Лексико-семантическая группа — это класс слов одной части речи, имеющих в своих значениях достаточно общий интегральный семантический компонент (компоненты) и типовые уточняющие дифференциальные компоненты, а также характеризующиеся высоким схематизмом сочетаемости и широким развитием функциональной эквивалентности и регулярной многозначности» [Кузнецова, 1989]. Однако в этом определении стоит учитывать как языковую, так и психологическую реальность носителей языка, поскольку категория обнаруживается при однородности и «спаянности» каждого из значений и представлений в различных смысловых отношениях.

Лексико-семантическую группу Е. И. Зиновьева рассматривает «как самое яркое выражение системности лексики, т. к. учитывает синонимию, антонимию, многозначность, а также синтагматические связи» [Зиновьева 2005].

Таким образом, когда мы изучаем слова в лексико-семантических группах, мы не только анализируем семантику слова и словосочетания, но и исследуем их сочетаемостные характеристики, выявляем их словообразовательные, грамматические и функциональные особенности.

Структура лексико-семантической группы является важной частью. В структуре ЛСГ выделяются ядро и периферия. Ядро составляет центр ЛСГ, в него входят семантически и стилистически нейтральные слова, имеющие обобщающий характер. Периферию ЛСГ составляют более редкие, лексически вторичные наименования с наибольшим числом дифференциальных сем. Например: специальные слова (термины), слова с коннотативным элементом значения. Последнее будет являться в какой-то степени аспектом данного исследования, поэтому стоит сказать о важности и значимости выделения ядра и периферии при ведении разговора, посвященного лексической категоризации.

В ядре ЛСГ можно выделить базовое слово или базовый синонимический ряд. Базовое слово ЛСГ включает в своей семантике интегральную, общую сему для всех единиц данной ЛСГ. Такое слово в научной литературе называется базовым идентификатором ЛСГ. Базовый идентификатор обладает определенными свойствами и отличается от других слов своей группы. Это слово имеет нейтральную стилистическую окраску, в нем отсутствуют коннотативные элементы значения. Именно поэтому это базовое слово может выступать практически в любом контексте. И базовый идентификатор характеризуется наибольшей частотностью.

По мнению исследователей, «базовое слово-идентификатор группы должно быть простым по морфемному составу, обладать самой широкой сочетаемостью среди единиц данной ЛСГ, иметь психологическую важность для носителей языка и не должно быть недавним заимствованием» [Зиновьева 2005].

Таким образом, взгляд на лексику как на систему оформился в так называемую своеобразную теорию семантического поля или лексико-семантических группировок. С ними согласуются и два подхода к изучению лексики: семасиологический (от слова к понятию) и ономасиологический (от понятия к слову), которые дополняют друг друга и являются основными в построении семантического поля. Результатом описания лексики, направленного на выявление ее системных связей, является ее классификация, т.е. выделение различных лексико-семантических групп лексики. Именно это и составляет основу практического исследования.

Более широкие объединения слов — тематические группы (ТГ): это группы слов разных частей речи, объединенных общностью темы (отсюда и название). В ней наблюдаются различные виды связи: как парадигматические, так и синтагматические. Например, ТГ «игра» (играть, гол, кукла, компьютерная, машина, болельщик и т.п.). Иногда ТГ называют тематическим полем, однако термин «поле» употребляется и в сочетании «семантическое поле» (часто как синоним тематического). Отметим, что под семантическим полем (СП), или лексико-семантическим полем (ЛСП), обычно понимается «группа слов одного языка, тесно связанных друг с другом по смыслу» [Караулов 1999] или «иерархическая структура множества лексических единиц, объединенных общим (инвариантным) значением и отражающая в языке определенную понятийную сферу» [Новиков 1989]. ЛСП — более широкое объединение, чем ЛСГ и даже чем ТГ, хотя и близкое последнему. Оно также включает несколько ЛСГ и других семантических объединений парадигматического и синтагматического типа: например, поле «игра» включает и ЛСГ прилагательных «цвет» (веселая, подвижная), и ЛСГ глаголов «начинать/ создавать игру» (прятаться, бегать, веселиться), и существительные «игра» («ляпы», «дочки-матери»). Несмотря на это четкого разграничения указанных понятий пока не сложилось. Например, лексическую группировку «игра» можно назвать и лексико-семантической группой, и тематической группой, и семантическим полем, т.к. она очень обширна и включает разные

виды лексики и даже словосочетаний. Все-таки, опираясь на цели данного исследования, мы будем придерживаться указанного разграничения ЛСГ и ТГ, а также ЛСП. Последние различаются как категории предметно-логическая (ТГ, отражающая членение самой картины мира, ее фрагментов) и семантическая, понятийная (СП, отражающее понятийные сферы и отношения).

Итак, можно справедливо утверждать, что под лексической категорией (ЛК) понимается «единство обобщенного лексического значения и соответствующих форм выражения» [Новиков 1989] — по аналогии с грамматической категорией. Для создания методических наработок нам необходимы представления обо всех составляющих становления категории в русском языковом сознании, следовательно, понятие о грамматической категории может являться синтезатором идей членения слов на языковые и смысловые группы.

1.5. Репрезентация семантического поля игры и ее видов в толковых словарях

Выяснив методологию образования категорий в русском языке, можно обратиться к тому, как данные категории отражены непосредственно у говорящих носителей языка. Поскольку нас интересуют категории «игры» и «игрушки», которые будут основными элементами практической части данной исследовательской работы, то в первую очередь важно рассмотреть, что будет составлять лексическую основу распределения слов на особые группы. Здесь необходимо представить словарные дефиниции слова «игра» и «игрушка» в различных толковых словарях для того, чтобы экспериментальная часть работы имела теоретическое и лексическое обоснование. Таким же образом, опираясь на словари, будут созданы методические наработки для русского языка как иностранного, с учетом всех грамматических категорий, представленных в стандартизированных источниках.

Обратимся к слову *«игра»*, выделяемые лексические значения которой представлены в следующей таблице:

Словарь	Значение слова
<p>Ожегов С.И.</p>	<p>ИГРА, -ы, мн. игры, игр, играм, ж.</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. см. играть. 2. Занятие, служащее для развлечения, отдыха, спортивного соревнования. Шахматная и. Спортивные игры. Азартные игры. Опасная и. (перен.: о рискованном предприятии). 3. Комплект предметов для такого занятия. Продажа детских настольных игр. Карточные игры. 4. мн. Спортивные соревнования. Олимпийские игры. 5. Создание типичных для профессии ситуаций и нахождение в них практических решений. Деловая и. (моделирование производственной ситуации в целях выработки наиболее эффективных решений). <p>Управленческие игры. Военная и. (решение тактических задач на местности и по топографическим картам). * Игра природы - что-н. необычное, небывалое, феномен (во 2 знач.). Игра слов - <u>шутка</u>, основанная на одинаковом звучании разных слов, <u>каламбур</u>. Игра судьбы - непредвиденная <u>случайность</u> в жизни. Игра воображения - <u>фантазия</u>, <u>плод</u> фантазии, выдумки. Игра не <u>стоит</u> свеч - о деле, занятии, к-рое не оправдывает затраченных усилий [первонач. о малозначительной <u>ночной</u> карточной игре]. <u>Теория</u> игр (спец.) - математическая <u>дисциплина</u>, изучающая схемы наилучшего выбора решений участниками тех или иных ситуаций. прил. иг* ровой, -ая, -ое, <u>игорный</u>, -ая, -ое и <u>игральный</u>, -ая, -ое (к 3 знач.). <u>Игровой</u> <u>напев</u>. <u>Игровой</u> <u>инвентарь</u>. Игровые автоматы. <u>Игровой</u> <u>фильм</u> (в противоположность документальному, хроникальному, научному). Игорный дом (заведение, в к-ром играют в азартные игры). Игральные карты.</p>

<p>Ефремова Т.Ф.</p>	<p>Ударение: игра́ <i>ж.</i></p> <p>1) Занятие для развлечения, отдыха, укрепления здоровья и т.п.</p> <p>2) Какой-л. вид, способ такого <u>занятия</u>, <u>основанный</u> на определенных условиях, <u>подчиненный</u> определенным правилам.</p> <p>3) Игра – <u>набор</u> предметов для такого <u>рода занятия</u>. перен.</p> <p>4) <u>Преднамеренный</u> ряд действий, поступков и т.п., преследующих определенную – <u>обычно</u> неблагоприятную – <u>цель</u>; <u>интриги</u>, тайные замыслы.</p> <p>5) Действие по значению глаг.: играть.</p> <p>6) Создание типичных для профессии ситуаций и нахождение в них практических решений.</p> <p>7) Сценическое <u>исполнение</u> роли.</p> <p>Исполнение музыкального произведения на одном или нескольких инструментах.</p> <p>8)перен. <u>Блеск</u>, <u>сверкание</u>, <u>сияние</u>.</p> <p>Движение <u>пузырьков газа</u>, <u>свойственное</u> некоторым винам, шипучим напиткам.</p> <p>9)перен. Живость, разнообразие проявления мысли, воображения, чувства и т.п.</p> <p>Выразительная изменчивость (лица, глаз, голоса и т.п.).</p>
<p>Макс Фасмер</p>	<p>игра́</p> <p>игра́ть <u>диал.</u> <u>грать</u>; укр. гра, игра́, гра́ти блр. граць, ст.-слав. играь παίγνιον (Супр., Euch. Sin.), играти παίζειν (Супр.), болг. игра́, игра́ я "играю", сербохорв. игра "пляска, игра", играти, и́гра̑м "плясать, <u>играть</u>", словен. ígra "игра", ígráti, др.-чеш. jhra, jhráti, чеш. hra, hráti, слвц. ihra, hrat', польск. gra, grас, н.-луж. jhra, hra, hraś, н.-луж. gra, graś, полаб. jagréiца "игра", jeigrója "они играют"; см. Розвадовский, RS 7, 10.</p> <p>Праслав. *jъgra, *jъgrati <u>родственно</u> лит. áikštytis "капризничать, шалить", лтш. áikstītiēs "кричать, шуметь", лит. áikštis "прихоть", др.-инд. éjati, íjati "трогается, двигается", др.-исл. eikinn "дикий, <u>свирепый</u>, сильный"; М.–Э. 1, 12; Маденауэр, LF 8, 10; Траутман, BSW 103; Бернекер</p>

	<p>1, 422; Хольтхаузен, Awn. Wb. 47; Ae. Wb.</p> <p>2; <u>Торп</u> 27. <u>Неприемлемо сравнение</u> с др.-инд. yájati "жертвует, почитает", yájiyas, yájuas "venerandus", авест. yazaitē, <u>греч.</u> ἄζομαι "боюсь, почитаю", ἄγος ср. р. "священный трепет" (Потебня у Преобр. I, 264).</p>
Ушаков Д.Н.	<p>ИГРÁ, игры, мн. игры, <i>жен.</i></p> <p>1. <u>только</u> ед. Действие по гл. <u>Играть</u>"><u>Играть</u>. Дети думают <u>только</u> об игре, забывая об уроках. <u>Игра</u> положена в основу воспитания в детских домах. <u>Игра</u> в лапту. <u>Игра</u> в шахматы. <u>Игра</u> в теннис. Театральная игра. <u>Игра</u> в великодушие. <u>Игра</u> людьми. <u>Игра</u> на рояле. <u>Игра</u> брильянтов. <u>Игра</u> красок.</p> <p>2. Тот или <u>иной</u> вид <u>этого</u> действия, как <u>совокупность</u> определенных приемов, правил. <u>Детские</u> игры. Подвижные игры. Спортивная игра. Азартные игры.</p> <p>3. То, во что играют - <u>комплект</u> нужных для <u>этого</u> предметов. Купил военно-морскую игру. «Уселись и распечатали игру (новую колоду карт).» <u>Достоевский</u>. Продаются игры для детей.</p> <p>4. <u>только</u> мн. В древ-й Греции - празднества, происходившие <u>через</u> определенные промежутки лет и состоявшие гл. обр. в спортивных состязаниях (<i>-ист.</i>). Олимпийские игры. Коринфские игры.</p> <p>5. <u>Манера</u>, <u>способ</u> играть. У <u>этого</u> музыканта хорошая игра.</p> <p>6. <u>Отдельный момент</u>, <u>часть</u> игры (карточной, спортивной). Эта игра не в <u>счет</u>. <u>Взять</u> игру при своей подаче (в <u>теннисе</u>, волейболе).</p> <p>7. <u>Комбинация</u>, <u>расклад</u> карт. Подошла хорошая игра.</p> <p>8. <u>Очередь</u> играть (<i>-чаще</i> в карты). <u>Сейчас</u> моя игра.</p> <p>• <u>Раскрыть</u> игру чью - <u>обнаружить</u> чьи-нибудь тайные</p>

	<p>намерения. <u>Игра</u> не стоит свеч (перевод <i>франц.</i> le jeu n'en vaut pas la chandelle, из языка картежников) - погов. о пустом, невыгодном деле, не оправдывающем затраченные средства, усилия. Биржевая игра - скупка и перепродажа ценных бумаг для извлечения выгоды из разницы курсовых цен. <u>Играть</u>"><u>Играть</u> (вести, затевать и т.п.) большую игру - перен. предпринимать <u>действия</u>, которые могут повлечь за собой серьезные последствия. Опасная игра - перен. рискованное предприятие. <u>Игра</u> слов - каламбур, употребление одного значения слова вместо другого. <u>Игра</u> в слова (<i>неод.</i>) - пользование напыщенными фразами ради сокрытия истины или по бедности мыслей. <u>Игра</u> природы (<i>книж.</i>) - уклонение от обычных физических норм, уродство. <u>Игра</u> судьбы (<i>книж.</i>) - неожиданный оборот, происшествие в жизни. <u>Игра</u> случая - непредвиденная случайность. <u>Игра</u> воображения (<i>ирон.</i>) - пустая фантазия, выдумка.</p>
--	---

Исходя из данных, внесенных в таблицу, можно сделать вывод о том, что «игра» представлена во многих словарях, однако большинство значений, включая переносные, совпадают вне зависимости от составителя. Обобщая, отметим, что игра – некое действие, предназначенное для развлечения, проведения досуга. Это и обуславливает значения слова «игрушка», которое представлено только в словаре Ожегова. «ИГРУШКА, -и, ж. 1. Вещь, служащая для игры (см. играть в 1 знач.). Детские игрушки (также перен.: о чем-н. легком для выполнения; разг.). Как и. (о ком-чем-н. красивом, изящном). Магазин игрушек. Игрушку сделать из чего-н. (перен.: сделать что-н. очень красивым, хорошим). 2. перен. Тот, кто слепо действует по чужой воле, послушное орудие чужой воли, внешних сил. Быть игрушкой в чьих-н. руках. И. судьбы. * Ёлочные игрушки - украшения для новогодней елки. || уменью, игрушечка, -и, ж. (к 1 знач.). || прил. игрушечный

-ая, -ое (к 1 знач.). Игрушечное ружье», - отмечено в словаре. Очевидно, что игра и игрушка как лексически, так и семантически связаны.

1.6. Выводы по первой главе

В результате изучения теоретической литературы, освещающей вопросы категоризации действительности в языковом сознании, и лексикографических данных можно прийти к следующим выводам.

Изучая научную литературу, мы поняли, что Витгенштейн выдвигает принципиально новый и интересный тезис – значение и смысл слова никаким образом не являются какой-то устойчивой сущностью, которая может быть дана сознанию, ведь «значение» – это употребление слова в конкретной ситуации действия. Если принять этот тезис и не забывать о том, что именно язык, с позиции Витгенштейна, определяет для нас картину мира, то получается, что смысл всех вещей, с которыми человек имеет дело, оказывается чрезвычайно подвижным и неоднородным по своей природе. Отсюда не менее логичным выступает и теория прототипов, основывающаяся на этих же концептах, а отсюда и разработка категории «игра и игрушка» не представляет собой что-то отвлеченное, а вполне конкретное, при этом по-разному реализующаяся и поясняемая в отдельных исследованиях.

Вместе с тем стало понятно, что в процессе становления и эволюции общества в его информационной и словесной базе возникают новые вполне информативные значения; одни значения актуализируются, а вторые – редуцируются. Одной из задач данной работы будет являться разработка методического материала, который будет полезен не только в рамках изучения русского языка как иностранного, но и в рамках изучения теории об актуальных значениях. Опираясь на собранный теоретический материал, делаем вывод, что языковое выражение каждого слова (а именно «игры» и «игрушки») осуществляется несколькими разнокатегориальными

лексическими единицами, но при этом находящиеся в очевидно родственных и производных отношениях, по-разному конкретизирующими ядерное и концептуальное содержание применительно к выполняемым лексемами коммуникативной, номинативной функции.

Не менее примечательным становится тот факт, о котором свидетельствуют толковые словари, где представлены возможные значения «игры» и «игрушки», поскольку эти языковые единицы в различных сферах современного языка и речи свидетельствуют об актуальности содержания концептов и их адекватности современными культурно-историческим условиям. Именно эти показатели будут являться важными для проведения эксперимента, так как в нем будет отражено понимание и считывание носителями языка значений предложенных слов.

ГЛАВА II. ИГРА И ИГРУШКА В СОЗНАНИИ НОСИТЕЛЕЙ ЯЗЫКА

2.1. Представления об игрушке и игре у носителей языка разных возрастных категорий

Для того, чтобы составить таблицу-категоризацию, подсчитать точное количество ответов в каждой возрастной категории и группе, а также провести обзор полученных данных через Национальный корпус русского языка, необходимо провести социальный опрос среди носителей языка. Мы должны проанализировать, каким образом будет реализоваться понятие игрушка среди разных возрастных категорий. Особое внимание мы уделяем и феномену игры, который будет так или иначе прослеживаться при анализе определений к лексеме «игрушка». Действительно ли, что все зависит от сознания человека, его жизненного опыта, социального положения и статуса, смены картины мира с возрастом? Насколько по-разному респонденты объясняют данные категории и связывают ли их вообще?

В первую очередь, обратимся к статье Т. В. Филипповой [Филиппова 2001], где автор объясняет особенности проведения Интернет-опроса. Сущность статьи сводится к тому, что автор анализирует и сопоставляет различные варианты Интернет-анкетирования. Используя для большей части респондентов Google Формы, мы, в общем и целом, создаем своеобразную Интернет-панель, где регистрируются респонденты, разнообразные по полу и возрасту. Т. В. Филиппова отмечает, что «привлечение респондентов должно быть как можно более случайным». Обычно это делается за счет баннерной рекламы в Интернете на сайтах различной тематики, однако настоящее исследование не использовало подобных методик в силу определенных финансовых затрат. Интернет-панели могут повысить управляемость процессов формирования выборки, а эффективность исследования растет за счет гарантии высокого уровня собираемости данных. Благодаря автоматическому формированию схем и графиков повышается скорость и качество анализа полученных данных, поскольку ничего не упускается из

виду, все данные сохраняются на сервере до полного удаления опроса, ссылки из сети.

Обратимся к итогам проведенного социологического опроса. Для носителей языка от 10 до 60 и более лет использовалась анкета, помещенная в Приложение №1. Для маленьких носителей языка (дети 4-5 лет) использовалась другая форма. Средней группе МДОУ №454 было предложено нарисовать свою любимую игрушку. В каждой из возрастных категорий было опрошено 20 представителей, по 10 каждого пола. Данные опроса (Приложение №2) показывают совершенно различные, неоднозначные и многозначные понимания слова «игрушка», а также довольно обозримую связь с игрой. Таблица, которая зафиксирована ниже, и представляет собой своеобразную и упрощенную категоризацию данного предмета.

Возрастная категория	Тип задания	Наиболее распространенные и интересные представления об игрушке
Дети 4 года – 5 лет	Нарисуй свою любимую игрушку.	Игрушечные животные (пони, медведи), «войнушка», мультфильмы, кукла, принцесса, русалка, машина, кошка (как домашнее животное), робот, разные супергерои.
10 – 12 лет	Заполните анкету.	Компьютерные игры («Танчики», «Counter-Strike», «Dota», «Переодевалки» для девочек), телефон с приложениями, машина, кукла, конструктор «Lego».
13 – 15 лет	Заполните	Телефон с приложениями,

	анкету.	развлечение для детей и взрослых, потребность, радость, способ развлечения, баловство, беззаботность, мягкие игрушки, настольные и подвижные игры.
16 – 18 лет	Заполните анкету.	Телефон с приложениями, плюшевый медведь; человек, которым можно управлять; радиоуправляемая машина; то, чем можно занять ребёнка; вещь, детство.
19 лет – 23 года	Заполните анкету.	Телефон с приложениями; предмет, предназначенный для досуговой деятельности, (чаще детей); маленький кусочек детства, кукла; что-то для развлечения: кукла, мячик, сердце влюбленного человека; средство познания мира; это символ детства; мужчина/женщина; веселье, родители; предмет, использование которого превращает процесс в цель; предмет для развлечения, увеселения, по идее ей может стать все, что угодно.
24 года – 27 лет	Заполните анкету.	Телефон с приложениями, предмет (живой/неживой) для развлечения; компьютерная

		программа, созданная для развлечения, вызывающая азарт, страх, удовольствие; вообразить новую реальность или проиграть существующую; то, чем увлекают детей, кукла, машинка.
28 лет – 34 года	Заполните анкету.	Телефон с приложениями; куклы, в которые играют мои дочери; средство отвлечься; предмет, которым манипулируют детей для интереса и развития, компьютер.
35 – 39 лет	Заполните анкету.	Куклы дочерей и компьютерные игры для меня; детство, друзья, развлечения, баловство, отдых, развлечения; то что радует ребенка, развлекает и развивает его; гаджеты (телефон, планшет).
40 – 45 лет	Заполните анкету.	Телефон с приложениями, кукла, игра, увлечение, хорошая техника (машинка, тестомес, комбайн), отдых, детство, развлечения, удовольствие.
46 – 55 лет	Заполните анкету.	Телефон с приложениями, плюшевый мишка, что-то развлекательное, детство, способ развития.
56 – 60 лет	Заполните анкету.	Телефон с приложениями, детство, нежность, радость; «это то что развивает, забавляет,

		успокаивает и делает жизнь интересней. Игрушки для каждого возраста свои, но все они нужны, чтоб лучше узнать этот мир».
Больше 60	Заполните анкету.	Телефон с приложениями, куклы, машинки, сад-огород, планшетный компьютер, кроссворд, внуки.

2.2. Анализ данных, полученных в ходе анкетирования

На рассматриваемом этапе наиболее важным представляется анализ полученных данных. Проанализируем ответы участников опроса всех возрастных категорий по отдельности, обозначив количество определённых ответов в каждой возрастной категории, отметив наиболее частотные и, возможно, закономерные.

1) Дети 4 года – 5 лет

Исходя из тех рисунков, которые сделали дети (Приложение №3), видим, что ребенок осознает и понимает игрушку не только как конкретный предмет или вещь, но и как целый сценарий, как игру. Одно из наиболее частотных пониманий «игрушки» - игрушка-животное: 5 опрашиваемых предложили такие ответы, как «пони», «медведь», «ослик», «медведь», «крокодил». 7 ответов принадлежат к «человекоподобным» игрушкам, связанных с сюжетами сказок и комиксов – «кукла», «принцесса», «русалка», «Бэтмен», «Человек-паук», «Робокоп», «Братц». Это самая частотная группа. Также 3 ребенка отметили, что игрушка – это не что-то материальное, а действие, процесс, игра: «войнушка», «дочки-матери», «шопинг». Наименее частотные ответы: 1 – «машинка», 2 – «мобильный телефон», 1 – «кошка» (это домашний питомец), 1 – «мультфильм».

Таким образом, можно сделать вывод, что для носителей языка данной возрастной категории наиболее частотное понимание слова «игрушка» – это то, что подобно человеку, возможно, данные показатели связаны с тем, что ребенок уже стремится проявить свое «я», начинает процесс познания своей личности, соотносит и сравнивает себя с героями популярных масс-медиа. В качестве прототипа выступает живое существо, человек.

2) 10 – 12 лет

В этом возрасте ребенок уже очень активно использует современные технологии. Игрушки как таковые, являющиеся доминантой в первой группе, уходят на второй план, а главенствующую роль занимает компьютер со всеми его возможностями. Ребенок в этом возрасте практически поглощен виртуальным миром, посмотрим на результаты. 11 из 20 опрошенных назвали в качестве игрушки компьютерные игры; 5 участников опроса назвали мобильный телефон с приложениями-играми; 2 – сбор конструктора «Lego»; 1 – «кукла», 1 – «машина».

Исходя из полученных данных видим, что игрушка как посредник между игрой и ребенком уже не играет главной роли, на первый план выходит сама игра, однако дети воспринимают ее именно как игрушку, поскольку она помогает им провести время с интересом и увлечением.

3) 13 – 15 лет

Особенность данной возрастной категории – ассоциативное мышление. По данной причине в этой группе нашли себя следующие результаты: 6 опрошенных подразумевают под игрушкой мобильный телефон с приложениями; 5 отметили, что игрушка – это то, что может помочь развлечься как детям, так и взрослым; 2 – «игрушка» – это какая-то потребность, без которой; 4 подростка выделили в этом понятии некий психологический подтекст, отметив образы-символы, связанные с детством;

2 считают игрушкам настольные и подвижные игры; 1 – обычная, «стандартная» мягкая игрушка.

Можно смело говорить о том, что именно потребность в развлечении достигает в данном возрасте максимальной точки, а для удовлетворения этой потребности служит телефон, нагруженный играми.

4) 16 – 18 лет

Важно то, что игрушка в этой возрастной категории становится символом детства. В этом возрасте появляется другой взгляд на мир, игрушкой может стать даже человек, так ответили 2 респондента; игрушка является символом детства для 5 носителей языка; 2 – «радиоуправляемая машина»; 2 – «плюшевый мишка»; 3 отметили материальную составляющую игрушки – это просто «вещь»; телефон является игрушкой для 3 опрашиваемых; 3 – средство для того, чтобы успокоить ребенка (скорее всего, данный феномен связан с помощью в воспитании младших детей в семье).

Это всё, безусловно, показывает переворот в сознании юного носителя языка, он начинает общаться с разными людьми, анализирует их поступки, дает им оценку, рефлексировать.

5) 19 лет – 23 года

Самая объемная по содержанию ассоциаций возрастная категория. В этом возрасте человек считает, что игрушкой может стать абсолютно всё, а данные это подтверждают. Тут есть как абстрактные, так и конкретные понятия, причем они взаимодополняют друг друга: 3 – телефон с приложениями; 4 – предмет, предназначенный для досуговой деятельности развлечения; 3 – обычные игрушки, которые занимали главенствующее место в первой возрастной категории; 2 – символ детства, 2 – чувства и эмоции, с помощью которых можно управлять другими людьми средство; 3 – человек; 3 выдвинули очень любопытный тезис: игрушкой может быть абсолютно всё.

С одной стороны, в этой возрастной категории есть много разных интерпретаций «игрушки», но с другой, – самое частотное определение является вполне объективным.

6) 24 года – 27 лет

5 – телефон с приложениями; 5 – предмет (живой/неживой) для развлечения; 7 – компьютерная игра, которая способна вызвать эмоции; 3 – обычные «детские» игрушки.

Носителям языка данной возрастной категории уже азарт, экстрим, острые ощущения, огромное место занимает погружение в виртуальную реальность, но человек, к счастью, перестает быть игрушкой, отношение к другому меняется, появляется серьезность и уважение.

7) 28 лет – 34 года

Снова видим преобладание типично детских игрушек. Причина – появление своих детей у группы этого возраста, игрушка – помощник в общении с ребенком, в его развитии. 10 участников отметили игрушку именно таким образом; для 6 игрушка – компьютер (2) и мобильный телефон (3); абстрактное понятие дали 4 участника, обозначая в игрушке некую полезность при проведении досуга.

Таким образом, игрушка выполняет важную функцию для опрашиваемых данной группы. Но телефон и компьютер не теряют своих позиций.

8) 35 – 39 лет

Для 5 игрушка – символ детства. Наблюдаем традиционные детские игрушки – 5, которыми увлечены дети людей данной возрастной группы, при этом игрушкой для человека среднего возраста считается всё то, что позволяет отдохнуть и расслабиться – 6. Гаджеты по-прежнему являются игрушками для 4.

9) 40 – 45 лет

Новшество в понимании «игрушки» – для 6 это дорогая и фирменная техника; 4 ассоциируют игрушку с игрой; гаджеты – 4; ощущения и эмоции от отдыха для 4 респондентов символизируют игрушку; для 2 – средство для игры (так называемые традиционные игрушки).

10) 46 – 55 лет

Игрушка снова символизирует детство – 5. Возможно, это связано с тем, что человек делает шаг навстречу уже другой жизни, где снова неотъемлемой частью становятся дети (внуки) и вспоминая о прошлом. В связи с этим обычные плюшевые медведи и не только занимают и здесь особое место – 3 человека выделили данный аспект. Однако мобильный телефон с приложениями по-прежнему занимает лидирующие позиции (5 респондентов объяснили игрушку так). Также 4 указали на то, что игрушкой является все, что развивает человека, развлекая его; остальные (3) отметили в игрушке что-то развлекательное.

11) 56 – 60 лет

В этом возрасте игрушка – это не просто символ детства (5), еще это – символ нежности и радости (3), который дарит лишь положительные эмоции. Традиционная детская игрушка – 5; игра – 2; телефон или планшет – 4; хороший автомобиль – 1.

12) Больше 60

Для двоих игрушкой становится настоящий «домик в деревне». Но вновь человек становится игрушкой, конкретнее – внуки для трех участников опроса; способы развлечения и проведения досуга – 5; традиционные игрушки – 4; игрушка = какая-то игра – 3; телефон или какой-то другой гаджет – 3.

Теперь на основании полученных данных составим таблицу о том, какое понимание игрушки в разных возрастных категориях является наиболее частотным.

<i>Категория</i>	<i>Наиболее частотное употребление слова «игрушка»</i>
------------------	--

1	Традиционные игрушки, прототипом которых является человек.
2	Компьютерная игра.
3	Мобильный телефон с играми-приложениями.
4	Символ детства.
5	Средство для проведения досуга.
7	Помощник для развития и воспитания ребенка.
8	Способ отдохнуть и расслабиться.
9	Техника.
10	Символ детства/мобильный телефон с играми.
11	Традиционная детская игрушка/ символ детства.
12	Способ развлечения и проведения досуга.

На основании составленной таблицы можно сделать ряд значимых выводов. Во-первых, мы видим, насколько неоднородно по сути своей понимание данной категории носителями языка. Во-вторых, наша гипотеза начинает подтверждаться: четких и обозримых границ между игрой и игрушкой мы не наблюдаем. В-третьих, на основании полученных данных можно увидеть, как меняется картина мира с течением жизни, что является актуальным в тот или иной возрастной период, какие психологические основания служат для подобной категоризации.

Самым частотным значением, закрепленным за словом «игрушка» являются мобильные телефоны с приложениями, компьютерные игры, которые позволяют успешно проводить досуговое время и, что интересно, символическое понимание данного объекта – это детство и все, что с ним связано.

2.3. Экспериментальные данные о семантическом поле Игра и Игрушки: подтверждение данных через Национальный корпус русского языка

После выявления необходимых практических и теоретических обоснований, необходимо подтвердить полученные данные в реальном речевом аспекте деятельности носителей языка. Для этого в ходе исследования будем использовать данные, зафиксированные в Национальном корпусе русского языка.

Стоит отметить, что корпус — это информационно-справочная система, основанная на собрании текстов на некотором языке в электронной форме [Национальный корпус русского языка, электронный ресурс]. Национальный корпус русского языка представляет собой данный язык на определенном этапе (или этапах) его существования и во всём многообразии жанров, стилей, территориальных и социальных вариантов и т. п.

Национальный корпус имеет две важные особенности. Во-первых, он характеризуется представительностью, или сбалансированным составом текстов, то есть что корпус содержит по возможности все типы письменных и устных текстов, которые могут быть представлены в русском языке. Также важно, что все тексты пропорционально входят в язык в зависимости от периода (времени) употребления.

Во-вторых, корпус содержит дополнительную информацию о свойствах, входящих в него текстов, разметку. Разметка — главная характеристика корпуса; она отличает корпус от простых коллекций (или «библиотек») текстов, в изобилии представленных в современном интернете, в том числе и на русском языке.

Для проведения анализа необходимо в поиске точных форм ввести категорию «игрушка» и посмотреть первые 100 употреблений данного слова, тогда мы пронаблюдаем, насколько реально частотны те явления, которые удалось выявить в ходе социологического опроса. При нахождении каких-либо несоответствий попытаемся выявить причины, указывающие на возможные расхождения. Данные анализа представлены далее в таблице.

<p>Наиболее частотное употребление слова «игрушка»</p>	<p>Анализ через Национальный корпус русского языка (показаны по 5 и менее вариантов, представленных в корпусе и подходящие для данного понимания и употребления необходимой лексики)</p>
<p>1. Традиционные игрушки</p>	<p>А) Медведь с Мужиком— деревянная игрушка. На двух палочках укреплены Медведь и Мужик, а между ними наковальня. [А. М. Ремизов. Зайка (1905)]</p> <p>Б)Ведь как бы ни были хороши сегодняшние компьютерные забавы, ничто не сравнится с той радостью, какую приносит ребёнку самолично сделанная игрушка. [В. Николаев. Бумажный тигр совсем как настоящий (2002) // «Сочи», 2002.08.22]</p> <p>В) Какая у вас в детстве была любимая игрушка? [Эльвира Савкина. Если впрягаюсь, то основательно (2002) // «Дело» (Самара), 2002.05.03]</p> <p>Г)Но в тот памятный случай из прошлого лета, когда свадьба плавала по Байкалу, один подарок — само плавание — как пасхальное шоколадное яйцо, внутри которого спрятана игрушка, содержал другой, не менее блестящий: по среди волны к теплоходу вдруг приблизился катер с вежей оснастки типа "Ярославца", и с него в мегафон прокричали, чтобы жених принимал "борт" в свою собственность. [В. Г. Распутин. Новая профессия (1998)]</p> <p>Д) После ай дабль-даблём идёт таракуца (происходит от румынского слова "тартакуца", то</p>

	<p>есть маленькая высушенная тыквочка, величиной с яблоко, превратившегося у нас в южнорусское слово "таракуцка" — любимая игрушка маленьких деревенских детей). [В. П. Катаев. Алмазный мой венец (1975-1977)]</p>
<p>2. Компьютерная игра.</p>	<p>А) Игры детям не игрушка США объявили войну жестоким компьютерным играм: Барак Обама призвал Конгресс выделить 10 млн долларов на соответствующие исследования. повод печальный: в результате бойни в начальной школе «Сэнди Хук» в середине декабря погибли 26 человек [Кирилл Журенков, Сергей Мельников. Игры детям не игрушка // «Огонек», 2013]</p> <p>Б) Злой Петя, беспомощно моргая и щуря покрасневшие глаза, волевым усилием вырубал компьютер со словами: «Плохая игрушка, ни уму ни сердцу. [Екатерина Завершнева. Высотка (2012)]</p> <p>В) У нас есть одна-единственная совместная с сыном компьютерная игрушка-обучалка — это буквенные монстрики с улицы Сезам, мы играем ровно 5 минут раз в несколько дней и учим новые английские слова. [коллективный. Форум: Компьютерные игры (2012)]</p> <p>Г) Наверное, до утра просидел бы — игрушка очень интересная попалась — но пришла мама и с недовольным бурчанием «А я-то радовалась, что ребенок от компа отлип» заставила все закрыть и выключить. [А. В. Жвалевский, Е. Пастернак. Время всегда хорошее (2009)]</p>

	Д) Игра уже давно вышла, если ты имеешь введу Lara Croft: Tomb Raider. [Susel, nick] Прикольная игрушка , проходил её не раз. [коллективный. Форум: Lara Croft: Tomb Raider (2008-2009)]
3. Мобильный телефон с играми-приложениями.	<p>А) Меня же совершенно пленила одна деталь. Игрушка, в сущности, однако очень симпатичная. Навигатор при желании способен показывать не стандартную карту, а google maps, причем в режиме спутника. [Дмитрий Великовский. Теперь и с багажником // «Русский репортер», 2014]</p> <p>Б) На логичный вопрос, зачем нужна любопытная игрушка и каким образом может применяться в реальной жизни, радиотехники-изобретатели легко находят вполне разумный ответ: скоростное видео может стать интересным наглядным пособием в образовательном процессе, когда речь идёт, к примеру, о физике, химии или биологии. [Мария Клапатнюк. Не успел глазом моргнуть (2013.03.26) // «Новгородские ведомости», 2013]</p>
4. Символ детства.	Нет вариантов употребления.
5. Средство для проведения досуга.	<p>А) Это же как новая игрушка, котоую получила и никак наиграться не может. [Наши дети: Подростки (2004)]</p> <p>Б) Независимых газет практически не осталось, а если остались, то только еженедельники. Вообще ежедневная газета-дорогая игрушка. [Дмитрий Волков, Владимир Сунгоркин. Кухня управляемой демократии // «Отечественные записки», 2003]</p>

	<p>В) На Руси есть примеры таких промыслов для души — вологодские кружева, гжельские глиняные изделия, дымковская игрушка, жостовская роспись. [Владимир Толстой. Творческие каникулы в России (2000) // «Туризм и образование», 2000.06.15]</p> <p>Г) Чтобы не думать, он стал развлекаться со своей памятью. Удобная игрушка — всегда под рукой. У генерала Сиверса была необыкновенная память, не память, а анекдот. [И. Грекова. На испытаниях (1967)]</p> <p>Д) Японская игрушка тамагочи заставляет своего владельца ухаживать за ним, удовлетворяя свои виртуальные потребности и прихоти. [Мозаика // «Знание - сила», 2010]</p>
7. Помощник для развития и воспитания ребенка.	<p>А) «Игрушка с большим смыслом», — охарактеризовала свой проект руководитель агентства Pruffi Алёна Владимировская, и прибавила, что сервис будет интересен не только молодому поколению, но и родителям, которые волнуются за будущее собственных чад. [Мария Клапатнюк. Столяру хорошо, а менеджеру лучше... (2013.04.23) // «Новгородские ведомости», 2013]</p>
8. Техника.	<p>А) Вообще «Формула-1» — это не игрушка для богатых, это основа, технологический парк.</p> <p>Б) Впрочем, есть у меня сейчас ещё одна игрушка: много лет назад мне подарили скрипку, четвертушку — самую маленькую скрипку, какая только есть на свете! [Наталья Склорова. Если бы у медведя было ружье (2002) // «Вечерняя</p>

	<p>Москва», 2002.02.07]</p> <p>В) — Он запнулся, подыскивая слово: игрушка, машина, вещь? [Людмила Улицкая. Казус Кукоцкого [Путешествие в седьмую сторону света] // «Новый Мир», 2000]</p> <p>Г) Для любого тракториста или шофёра вверенный им механизм не "чёрный ящик", не "вещь-в-себе", а учебное пособие, игрушка, сварганенная на трудотерапии в Каценке. [Анатолий Азольский. Лопушок // «Новый Мир», 1998]</p> <p>Д) Дорогая игрушка... Да у тебя вентиляционная решетка закрыта, парень. [Виктор Пелевин. Бэтман Аполло (2013)]</p>
--	---

Исходя из полученного анализа, можно сделать вывод: частотность большей части вариантов употребления и понимания слова «игрушка» доказан. Несмотря на это, все-таки не удалось найти пример употребления данной лексики в контексте некоторого-образа символа, олицетворяющего у многих людей разных возрастных категорий детство как таковое. Можно предположить, что это связано с образом мышления. Когда проводился опрос, участники исходили из первых ассоциаций, возникающих на уровне подсознания. Вероятно, что, взрослея, человек хранит у себя в памяти воспоминания о детстве — самой беззаботной и счастливой поре. И на интуитивном уровне, произнося или слыша «игрушку», возникают образы, связанные с начальным этапом жизни. Но в реальной жизни человека эти ностальгические воспоминания не преследуют постоянно, его окружают бытовые предметы, обыденные элементы жизни, которые уже по-своему актуализируются в анализируемой лексеме.

Однако были выявлены и другие совпадения. Например, очевидным становится то, что человек тоже может быть игрушкой, пусть это понимание и не столь частотно: «Так что **"игрушка"** вполне может разонравиться табачному олигарху, и он её попросту бросит. [Олег Сковорцов, Дмитрий Глухих, Анна Харитоновна. Футбол не стоит денег (2003) // «Совершенно секретно», 2003.08.09]» Игрушка – как оказалось, действительно тот человек, которым можно управлять: «Они ведь не знают, что такое девятый дубль, когда все раздражены и смертельно устали, идёт режимная съёмка, а ты — **игрушка** в руках режиссёра, он охвачен творческим экстазом, а твой-то экстаз погас ещё на третьем дубле, — да мало ли чего они не знают. [Василий Аксенов. Пора, мой друг, пора (1963)». Также можно смело утверждать, что игрушкой может быть абсолютно всё, например, «Он сидел большой, чубатый, ручищи — могучие, для такого городошного бита — **игрушка**. [Борис Екимов. Пиночет (1999)]». В данном случае игрушка – это что-то мелкое, незначительное, легкое на подъем и не приносящее каких-то неудобств.

2.4. Выводы по второй главе

Результаты проведенного нами анализа позволяют сделать некоторые значительные частные выводы, представляющие интерес для нашего исследования. Заслуживают быть отмеченным те представления об игрушке и игре, которые представлены в сознании носителей языка разных возрастных категорий. Интересно, что самая объемная по содержанию ассоциаций возрастная категория – 19 лет - 23 года. В результате изучения был получен материал, который позволяет говорить о том, что в этом возрасте человек считает, что игрушкой может стать абсолютно всё, а данные это подтверждают. Так, три респондента выдвинули очень любопытный тезис: игрушкой может быть абсолютно всё. С одной стороны, в этой возрастной категории есть много разных интерпретаций «игрушки», но с другой, – самое частотное определение является вполне объективным.

Отметим, что самым частотным значением, закрепленным за словом «игрушка» среди всех носителей языка, являются мобильные телефоны с приложениями, компьютерные игры, которые позволяют успешно проводить досуговое время и, что интересно, символическое понимание данного объекта – это детство и все, что с ним связано.

Следующим выполнимым этапом можно считать подтверждение ранее названных данных через Национальный корпус русского языка. В этой связи наше внимание привлекло семантическое поле Игры и Игрушки. Национальный корпус русского языка представляет собой данный язык на определенном этапе (или этапах) его существования и во всём многообразии жанров, стилей, территориальных и социальных вариантов и т. п. Все данные систематизированы и сопоставлены в основной части данной главы.

Проанализировав все полученные данные, следует, что языковое сознание носителей языка довольно динамично и разнообразно. Многое, что находится в нашем подсознании, не всегда оказывается воспроизводимым, когда мы говорим о речевой картине мира. Однако многие значения имеют место быть в действительности, а значит, игрушка имеет множество интерпретаций у носителей языка. Это обусловлено возрастом, половой принадлежностью, жизненным опытом, но вне зависимости от этого игрушка тесно связано с игрой, порой, она сама становится игровой деятельностью, превращается в процесс, служащий для удовлетворения каких-либо потребностей говорящего и играющего. Наличие упрощенных моделей исследуемых единиц в культуре изучаемого языка, с одной стороны, свидетельствует о гибкости языка в отношении определенных возрастных групп людей, в данном случае – детей. В данном отношении мы можем говорить, что изучение языка и самими носителями, равно как изучающими язык, начинается с употребления в речи наиболее простых лексических единиц, а переходит к сложным, принося дополнительные оттенки и смыслы. Также нельзя забывать о том, что в современном мире растет

разнообразие и значение игровой деятельности людей, осуществляемой посредством языка.

ГЛАВА III. ЛЕКСИЧЕСКАЯ КАТЕГОРИЗАЦИЯ КАК ПРИНЦИП ОБУЧЕНИЯ ЛЕКСИКЕ РУССКОГО ЯЗЫКА КАК ИНОСТРАННОГО

Все данные могут быть использованы для изучения русского языка как иностранного. Для элементарного уровня могут быть созданы методические материалы, помогающие освоить русский язык на базе категория «игры и игрушки, значение игровой деятельности людей, осуществляемой посредством языка. В данной главе будет представлено методическое пособие, содержащее в себе практические задания различных уровней сложности для закрепления теоретического материала. Учебный материал сопровождается иллюстрациями. Методическое пособие состоит из 6 уроков, направленных на отработку грамматических категорий, усвоения лексики, категоризации, а также усвоения многозначности путем изучения грамматических категорий, лексического и грамматического значений. Это дает возможность повысить эффективность и активизировать самостоятельную работу иностранных учащихся при изучения русского языка как иностранного.

**РУССКИЙ ЯЗЫК КАК ИНОСТРАННЫЙ:
МЕТОДИЧЕСКОЕ ПОСОБИЕ ИЗ 6 УРОКОВ**

УРОК 1. Имя существительное

Задание 1.

1) Что находится в комнате? Назовите каждую игрушку.

1. _____

2. _____



3. _____

4. _____

5. _____

2) Выберите любые 5 игрушек, назовите их. У Вас были такие игрушки?



Задание 2. Найдите 10 игрушек в рядах букв, следуя примеру.

Б	Ъ	Ё	С	К	У	А	Р	Ь	Т
С	<i>М</i>	<i>Е</i>	<i>Д</i>	<i>В</i>	<i>Е</i>	<i>Д</i>	<i>Ъ</i>	К	Ё
О	А	И	М	О	Й	Н	Ж	И	К
Г	Ш	Л	Я	Ё	Д	У	П	М	Ю
Е	И	Т	Ч	В	Р	Я	Е	О	Л
Л	Н	П	И	Р	А	М	И	Д	А
А	К	У	К	Л	А	С	Г	Н	З
М	А	Т	Р	Е	Ш	К	А	Л	Г
Р	Т	К	И	Л	Б	А	Р	О	К
О	П	Т	Е	Л	Е	Ф	О	Н	Ж

Задание 3. Ответьте на вопросы.

1) Во что играют Коля и Миша?



2) С чем играет Ирина?



3) С кем играет Маша?



4) Где играют дети?



Задание 4. Вставьте предлоги *в* или *на*.

Играть ... гонки. Играть ... танки. Играть... поляне. Играть ...боулинг.
Играть ...пианино. Играть...футбол. Играть...гольф. Играть...гитаре.
Играть ... полу.

Задание 5. Разгадайте загадку.

Как назвать одним словом

Лото и футбол,

Прятки, шахматы, жмурки,

Твистер и волейбол?

Задание 6. Сопоставьте игры с их названием. Подумайте, чем игра отличается от игрушки.

Название	Игра
А) волейбол	
Б) игра в карты	

В) футбол



Г) настольная
игра



Д)
компьютерная
игра
(видеоигра)



Е) хоккей



Ж) «прятки»



З) игра с
питомцем



И) игра на
гитаре



Й) баскетбол



УРОК 2. Глагол

Обратите внимание!

вопрос	глагол	окончание глагола
Что делать?	играть	
Что я делаю?	Я играю	Ю
Что ты делаешь?	Ты играешь	ЕШЬ
Что он/она делает?	Он/ она играет	ЕТ
Что мы делаем?	Мы играем	ЕМ
Что вы делаете?	Вы играете	ЕТЕ
Что они делают?	Они играют	ЮТ

Задание 1. Вставьте глаголы *играть* и *поиграть* в форме прошедшего времени.

Обратите внимание!

Играть – развлекаться, заниматься игрой, обычно длительное время. Например: «Я буду играть в футбол всё лето!»

Поиграть – играть некоторое время, недолго.

Например: «Я хочу поиграть на гитаре 15 минут»

На прошлой неделе мы ходили в магазин игрушек. Летом мы часто ходим в этот магазин, потому что у нас с сестрой день рождения. Мы хотели ... с самими красивыми игрушками. Мы с сестрой можем ... днем и ночью! После покупки новых игрушек мы позовем наших друзей, все вместе мы можем...
... — это очень весело!

Задание 2. Что можно делать с игрушками? Выберите из списка три действия, расскажите о них подробнее. Пользуйтесь таблицей-подсказкой.

Глагол	Вопрос	Существительное
Мыть, собирать,	ЧТО?	игрушку

покупать, разбрасывать, терять		
Меняться, делиться	ЧЕМ?	игрушкой
Проводить время	С ЧЕМ?	С игрушкой

- Мыть
- Собирать
- Покупать
- Разбрасывать
- Делиться
- Терять
- Меняться
- Проводить время

УРОК 3. Имя прилагательное

Имя прилагательное обозначает признак и отвечает на вопросы:

Какой? Какая? Какое? Какие?

Прилагательное относится к существительному, помогает описать предмет!

Например: «У меня есть *любимая* игрушка» - игрушка (какая?) любимая.

Задание 1. Какая игрушка была у Вас самая любимая? Сейчас у Вас есть любимая игрушка? Опишите их, для этого выберите любые 5 прилагательных из предложенного списка:

- красивая

- маленькая
- большая
- мягкая
- разноцветная
- музыкальная
- электронная
- дорогая

Задание 2. Соедините игрушки и игры с признаком, который их описывает.

Признак

Игрушки и игры

1) плюшевый



2) подвижная



3) красная



4) красивая



5) спортивная



6) большой



7) групповая



8) парная



9) говорящая



Задание 3. Дополните недостающие элементы таблицы. Дополнения должны быть связаны с игрушками.

Плюшевый мишка			Юла
	Легкая	Разноцветная	

УРОК 4. Числительное

Задание 1. Сколько игрушек на картинках? Чем группы этих игрушек похожи между собой? А чем различаются?



Задание 2. Сколько людей могут играть в эти игры? С чем это связано?



УРОК 5. Предложения

Подсказка!

Спряжение глаголов в русском языке – это изменение глаголов по лицам и числам (например: я играю – они играют).

Число	Лицо	I спряжение		II спряжение	
		окончания	примеры	окончания	примеры
Единственное	1 – я				
	2 – ты				
	3 – он, она, оно	-у, -ю -еш -ет	играЮ играЕшь играЕт	-у, -ю -ишь -ит	клеЮ клеИшь клеИт
	1 – мы				
	2 – вы	-ем	играЕм	-им	клеИм
Множественное	3 – они	-ете -ут, -ют	играЕте играЮт	-ите -ат, -ят	клеИте клеЯт

Задание 1. Закончите предложения, используя глаголы «выигрывать» и «проигрывать».

Модель: Саша выигрывает, а Маша проигрывает.

- Нина и Олег выигрывают, а Антон_____.
- Я проигрываю, а вы_____.
- Они выигрывают, а мы_____.
- Мой брат проигрывает, а я_____.
- Маша выигрывает, а Степа_____.

Задание 2. Закончите предложения, используя все известные Вам игры и игрушки.

Модель: Я играю в куклы, а он в компьютерные игры.

- Ты играешь в классики, а я_____.
- Он играет с машинками, а ты_____.
- Антон играет с братом, а брат_____.

4. Сестра играет с плюшевым медведем, а он _____.

5. Миша играет в кубики, а Маша _____.

Задание 3. Составьте диалог по модели. Используйте названия игрушек, которые Вы знаете.

Модель:

- Саша, с какими игрушками ты вчера играла?

- С игрушками моей сестры: куклами, посудой. А ты, Катя?

- А я не играла с игрушками, я играла со своей собакой.

Диалог: _____

УРОК 6. Текст

Задание 1. Опишите игровую комнату одного из персонажей (Вашего друга, брата, школьника или другого человека). Используйте существительные и глаголы из прошлых уроков.

Задание 2. Ответьте на вопросы. Составьте связный текст.

1. Какие игры Вы любите?
2. С кем Вы обычно играете?
3. Когда Вы играете?
4. Как Вам нравится играть?
5. Есть ли у Вас любимые игрушки?

Задание 4. Прочитайте высказывания. Согласны ли Вы с тем, что игрушками и играми могут быть названные предметы и явления? Почему?

- 1) Игрушка – символ детства.
- 2) Игра на нервах – бесполезное занятие.
- 3) Папа купил маме новую игрушку – вафельницу.

4) Игра – способ развлечения.

Задание 4. Прочитайте текст. Придумайте и напишите его название. Подчеркните разные определения слова «игрушка».

У каждого из нас когда-то были любимые игрушки. Пожалуй, у каждого человека есть связанное с ними светлое и нежное воспоминание, которое он бережно хранит в своем сердце. Любимая игрушка – это самое яркое воспоминание из детства каждого человека.

В век компьютерных технологий реальные игрушки уже не привлекают к себе такого внимания, как виртуальные. Но несмотря на все появляющиеся новинки, такие как телефоны и компьютерная техника, игрушка все-таки остается неповторимой и незаменимой в своем роде, ведь ничто так не учит и не развивает ребенка, как игрушка, с которой он может общаться, играть и даже приобретать жизненный опыт.

Игрушка – это ключ к сознанию маленького человека. Чтобы развить и укрепить в нем положительные качества, сделать его психически здоровым, привить любовь к окружающим, сформировать правильное понимание добра и зла, необходимо тщательно выбирать игрушку, помня, что она принесет в его мир не только свой образ, но и поведение, атрибуты, а также систему ценностей и мировоззрение. Невозможно воспитать полноценного человека с помощью игрушек негативной направленности.

ЗАКЛЮЧЕНИЕ

Исследуя лингвокогнитивную категоризацию игры и игрушек в русском языковом сознании, хотелось бы обобщить все, что удалось узнать, выявить и создать. При изучении лингвистической литературы, удалось выявить тот метод, который находится в основе формирования категории игрушка и многих других, с которыми следовало ознакомиться прежде, чем составлять свою категоризацию. Используя такой способ опроса, как анкетирование, мы получили все необходимые данные, помогающие выявить особенности употребления слова «игрушка» у носителей языка разных возрастных групп. Таким образом, получилось выявить особенности отношений категорий ИГРА и ИГРУШКА. Уместно вновь упомянуть о теории прототипов, поскольку благодаря данному аспекту удалось выделить феноменальные вещи: границы между двумя изучаемыми категориями стерты, воспринимаются носителями языка неразрывно друг от друга. Иногда одно может быть следствием или проявлением другого, а иногда наоборот.

Действительно, из всех данных, полученных в ходе анализа, следует, что языковое сознание носителей языка довольно динамично и разнообразно. Многое, что находится в нашем подсознании, не всегда оказывается воспроизводимым, когда мы говорим о речевой картине мира. Однако многие значения имеют место быть в действительности, а значит, игрушка и игра имеют множество интерпретаций у носителей языка. Это обусловлено возрастом, половой принадлежностью, жизненным опытом, но вне зависимости от этого игрушка ВСЕГДА тесно связано с игрой, порой, она сама становится игровой деятельностью, превращается в процесс, служащий для удовлетворения каких-либо потребностей говорящего и играющего. Наличие упрощенных моделей исследуемых единиц в культуре изучаемого языка, с одной стороны, свидетельствует о гибкости языка в отношении определенных возрастных групп людей, в данном случае – детей. В данном

отношении мы можем говорить, что изучение языка и самими носителями, равно как изучающими язык, начинается с употребления в речи наиболее простых лексических единиц, а переходит к сложным, принося дополнительные оттенки и смыслы. Также нельзя забывать о том, что в современном мире растет разнообразие и значение игровой деятельности людей, осуществляемой посредством языка. Одно можно сказать совершенно точно и явно: игрушка и игры нужны и важны для человека для познания окружающего мира. Используя любые игрушки в допустимых нормах и пределах, человек развивает свое сознание.

Итак, категории ИГРА и ИГРУШКА являются важными составляющими нашей жизни. Понимая, как представляют их для себя разные возрастные категории, понимая причины этой разницы в интерпретации, можно избежать множество конфликтов, связанных с недопониманием и неумением найти общий язык между представителями разных возрастов.

Также в ходе практического исследования мы выяснили, что знание категорий разного вида, связанных с «игрой и игрушкой» могут быть полезны и в методическом плане. На основании изученных материалов была создана серия упражнений, которую можно использовать в обучении русскому языку как иностранному. Тренировочные упражнения нацелены на проработку категорий усвоения частей речи, падежа, числа и создания предложений, небольшого текста.

Сущность вышеизложенного сводится к тому, что было создано методическое пособие для изучения русского языка как иностранного. Методическое пособие состоит из 6 уроков, которые могут пройти студенты любого возраста, поскольку задания одинаково доступны всем, так как содержат лишь базовые материалы для усвоения русского языка. Основная задача этого небольшого методического комплекса заключается в том, чтобы учащиеся освоили не только многозначность выбранных категорий «игра и

игрушка», но и грамматические модели, составляющие основу в процессе овладения русским языком.

Перечисленные теоретические, практические и методологические исследования внесли серьезный вклад в изучении лексической категоризации, однако по-прежнему актуальной является проблема коммуникации между поколениями носителями одного языка, а также с иностранными гражданами. В результате изучения был получен материал, анализ которого позволил заключить, что данное исследование действительно может внести что-то новое в историю науки.

СПИСОК ИСТОЧНИКОВ И ЛИТЕРАТУРЫ

- 1) Апресян, Ю. Д. Идеи и методы современной структурной лингвистики. М. : Просвещение, 1966. – 302 с.
- 2) Аристотель. Политика // Аристотель. Сочинения: в 4-х т. М. : Мысль, 1976. Т. 4. – 830 с.
- 3) Бабенко, Л. Г. Толковый словарь русских глаголов: Идеографическое описание. Английские эквиваленты. Синонимы. Антонимы / Под. ред. проф. Л.Г. Бабенко. – М.: АСТ-ПРЕСС, 1999. – 239 с.
- 4) Вежбицка, А. Русские культурные скрипты и их отражение в языке // Русский язык в научном освещении. – 2002. – №2 (4). – С. 6–34.
- 5) Витгенштейн, Л. Философские исследования [Электронный ресурс] // URL: http://krotov.info/-lib_sec/03_v/vit/genshtey2.htm (дата обращения: 20.11.2018).
- 6) Горошко, Е. И. Языковое сознание (ассоциативная парадигма) : дис. ... д-ра филол. наук. – М., 2001. – 100 с.
- 7) Григорик, И. А. Категоризация ментального образа «Собирательность» (на материале русского и английского языков) // Мир лингвистики и коммуникации. – 2012. – № 1 (26) [Электронный ресурс] // URL : http://tverlingua.ru/archive/026/content_26.htm (дата обращения: 09. 04. 2019).
- 8) Демин, М. В. Игра как специфический вид человеческой деятельности // Филологические науки. М., 1983. № 2. – С.82-100.
- 9) Демьянков, В. З. Теория прототипов в семантике и прагматике языка // Структуры представления знаний в языке / отв. ред. Е. С. Кубрякова. М.: ИНИОН РАН, 1994. – С. 32-86.
- 10) Дзюба, Е. В. Лингвокогнитивная категоризация в русском языковом сознании: монография / Е. В. Дзюба; Урал. гос. пед. ун-т. – Екатеринбург, 2015. – 286 с.

- 11) Дзюба, К. А. Когнитивные механизмы формирования наименований торговых марок / К. А. Дзюба // Вопросы когнитивной лингвистики. – 2014. – №1. – С. 28-44.
- 12) Досанова, А. Ж. Оценочная категоризация нравственных понятий на основе оценочных предикатов «ХОРОШО – ПЛОХО» / А. Ж. Досанова, Ж. Б. Нурмаханова// Вопросы когнитивной лингвистики. – 2015. – №1. – С. 50– 54.
- 13) Дудова, Н. А. Когнитивная лингвистика в России // Филологические науки. Вопросы теории и практики. Тамбов: Грамота, 2014. № 3 (33). Ч. II. – С. 69-71.
- 14) Казакова, А. Ю. Русские глазами русских: ассоциативный портрет / А. Ю. Казакова// Язык, сознание, культура, этнос. – М. : Наука, 1994. С. 70-75.
- 15) Калюжная, И. А. Концепт детство в немецкой и русской лингвокультурах : дис. ... канд. филол. наук. Волгоград, 2007. – С. 62-75.
- 16) Кондратьева, О. Н. Концепты внутреннего мира человека в русских летописях (на примере концептов душа, сердце, ум): дис. ... канд. филол. наук. Кемерово, 2004 (2004а). – 298 с.
- 17) Корнилов, О. А. Языковые картины мира как производные национальных менталитетов. – М. : ЧеРо, 2003. – 314 с.
- 18) Котцова, Е. Е. Лексическая семантика в системно-тематическом аспекте. – Архангельск : Поморский гос. ун-т, 2002. – 412 с.
- 19) Кравченко, А. В. Когнитивная лингвистика и новая эпистемология //Известия АН. Серия литературы и языка. Т. 60, № 5. 2001. – С. 311-313.
- 20) Кравченко, А. В. Когнитивный горизонт языкознания/А. В. Кравченко// Иркутск, 2008. – 320 с.

- 21) Кравченко, С. Ю. Прототипический подход и процесс категоризации // Источник Филологические науки. Вопросы теории и практики Тамбов: Грамота, 2015. № 3 (45): в 3-х ч. – Ч. I. – С. 117-119.
- 22) Кряжевских, Н. Н. Категория в когнитивной лингвистике [Электронный ресурс] // URL: <https://cyberleninka.ru/article/v/kategoriya-v-kognitivnoy-lingvistike> (дата обращения: 21.12. 2019).
- 23) Кубрякова, Е. С. Краткий словарь когнитивных терминов /Е. С. Кубрякова //М. : Филол. ф-т МГУ им. М. В. Ломоносова, 1997. – 245 с.
- 24) Левенталь, И. В. Лингвистическая типология толкований слов в одно - язычном учебном словаре русского языка для иностранцев: дис канд. филол . наук : 10.02.01 / Левенталь Ирина Валерьевна . – Спб., 2014. – 256 с.
- 25) Левицкий, А. Э. Прототипический подход к категоризации и номинации нечётких сущностей [Электронный ресурс] // Круглый стол «Методы когнитивного анализа семантики слова» 24 октября 2011 г. – М.: РГГУ, 2011 // URL : <http://pandia.ru/text/78/403/86015.php> (дата обращения : 17. 04. 2019).
- 26) Логический анализ языка. Культурные концепты: сб . науч . тр. / под. ред. Н. Д. Арутюновой. – М.: Наука, 1991. – 204 с.
- 27) Марушкина, Н. С. Концепт «Еда» в контексте диалога культур: дис. ... канд. культурологии : 24.00.01 / Марушкина Надежда Сергеевна. – Иваново, 2014. – 166 с.
- 28) Маскадыня, В. Н. Категоризация: проблема прототипа категории // Иностранные языки : лингвистические и методические аспекты. – Тверь : ТГУ, 2012. – № 15. – С. 152 -155.
- 29) Микешина, Л. А. Категоризация как всеобщая процедура познавательной деятельности // Философия науки: учебное пособие. 2-е изд., перераб. и доп. М., 2006. –299 с.
- 30) Национальный корпус русского языка [Электронный ресурс] // URL: <http://www.ruscorpora.ru/index.html> (дата обращения: 05. 03. 2019).

- 31) Никитина, Л. Б. Языковая картина мира и основные черты языковой концептуализации действительности // Картина мира : язык, литература, культура. – Бийск : РИО БПГУ им. В. М. Шукшина, 2006. – С. 42 – 47.
- 32) Овчинникова, И. Г. Что скрывается за термином «языковое сознание»? [Электронный ресурс] // URL : <http://philologicalstudies.org/dokumenti/2008/vol1/1/8.pdf> (дата обращения : 04. 03. 2019).
- 33) Павлова, А. В. Язык как источник сведений о национальной картине мира [Электронный ресурс] // Филологические заметки. – Пермь, 2009. – Вып. 7. – Т. 1 // URL: <http://www.philology.ru/linguistics1/pavlova-09.htm> (дата обращения: 04. 03. 2019).
- 34) Попова, З. Д., Стернин, И. А., Карасик, В. В., Кретов, А. А., Борискина, О. О., Пименов, Е. А., Пименова, М. В. Введение в когнитивную лингвистику. – Кемерово, 2004. – С. 87 – 107.
- 35) Радугин, А. А. Культурология: учебное пособие. М.: Центр, 2001. – 304 с.
- 36) Рахилина, Е. В. Когнитивный анализ предметных имен : семантика и сочетаемость. – М. : «Русские словари», 2008. – С. 85 – 120.
- 37) Рум, А. Р., У., Колесников, Л. В., Пасечник, Г. А. Великобритания: лингвострановедческий словарь. М.: Русский язык, 1978. – 480 с.
- 38) Серебренников, Б. А. Как происходит отражение картины мира в языке // Роль человеческого фактора в языке : Язык и картина мира. – М. : Наука, 1988. – С. 87 – 107 (1988а).
- 39) Серебренников, Б. А. Язык отражает действительность или выражает ее знаковым способом? // Роль человеческого фактора в языке : Язык и картина мира. – М. : Наука, 1988. – С. 70–87 (1988в).
- 40) Смирнова, Е.О., Соколова, М.В. Исследования феномена игрушки в современной западной науке // Психологическая наука и образование. 2008. № 3. С. 38–48.

- 41) Стернин, И. А, Рудакова, А. В. Психолингвистическое значение слова и его описание. – Lambert Academic Publishing, 2011. – С. 90 – 92.
- 42) Сукаленко, Н. И. Отражение обыденного сознания в образной языковой картине мира. – Киев : Наукова думка, 1992. – с. 387.
- 43) Сулейманова, О. А., Беклемешева Н. Н. Основы языковой категоризации мира : пространство, время, причинность и принцип неслучайной связи // Вестник Иркутского государственного лингвистического университета. – 2009. – № 3 (7). – С. 87 – 92.
- 44) Тарасов, Е. Ф. Язык как средство трансляции культуры // Язык как средство трансляции культуры. – М. : Наука, 2000. – С. 45 – 53.
- 45) Тарланов, З. К. Методы и принципы лингвистического анализа. – Петрозаводск : Петрозаводский гос. ун-т, 1995. – 459 с.
- 46) Урысон, Е. В. Проблемы исследования языковой картины мира : аналогия в семантике. – М. : Языки славянской культуры, 2003. – 344 с.
- 47) Ушакова, Т. Н. Языковое сознание и принципы его исследования // Языковое сознание и образ мира : сб. статей / Под ред. Н. В. Уфимцевой. – М. : ИЯ РАН, 2000. – 590 с.
- 48) Филиппова, Т. В. Интернет как инструмент социологического исследования [Электронный ресурс] //URL: <http://ecsocman.hse.ru/data/165/675/1216/020Filippova.pdf><http://ecsocman.hse.ru/data/165/675/1216/020Filippova.pdf> (дата обращения: 20.10. 2019).
- 49) Харитончик, З. А. Способы концептуальной организации знаний в лексике языка // Язык и структуры представления знаний. – М. : Ин-т науч. информации по обществ. Наукам РАН, 1992. – С. 98–123. 424.
- 50) Харуллин, В. И. Картина мира и структурирование знания // Язык, сознание, культуры, этнос. – М. : ИЯ РАН, 1994. – С. 98–100. 425.
- 51) Хаустова, Э. Д. Когнитивные классификаторы в семантическом пространстве языка (на материале лексико-семантического поля

- «фрукты и овощи» в русском и английском языках) : дис. ... канд. филол. наук. Воронеж, 1999. – 489 с.
- 52) Хейзинга, Йохан. *Homo ludens. Человек играющий* / сост., предисл. и пер. с нидерл. Д. В. Сильвестрова; коммент., указатель Д. Э. Харитоновича. СПб.: Изд-во Ивана Лимбаха, 2011. – 416 с.
- 53) Черенков, А. Интернет и маркетинговые исследования // *Маркетинг и маркетинговые исследования в России*. 2000. № 2. – С. 39-48.
- 54) Чулкина, Н. Л. Мир повседневности в языковом сознании русских : Лингвокультурологическое описание. – М. : Книжный дом «Либроком», 2009. – 438 с.
- 55) Шарандин, А. Л. Лексическая категоризация времени и ментальность // *Вестник Волгоградского государственного университета. Серия 2 «Языкознание»*. – 2011. – № 2 (14). – С. 11 – 16.
- 56) Шмелев, А. Д. Игра в русской языковой картине мира // *Логический анализ языка. Концептуальные поля игры*. – М. : Индрик, 2006. – 512 с.
- 57) Шунтова, Т. С. Прототипический подход к исследованию наименований спортивной одежды // *Известия Российского государственного педагогического университета им. А.И. Герцена*. – 2009. – № 114. – С. 249 – 253.
- 58) Язык и национальное сознание : Вопросы теории и методологии. – Воронеж, 2002. [Электронный ресурс] // URL http://sterninia.ru/files/757/4_Izbrannye_nauchnye_publicacii/Teoreticheskiye_problemy_jazyk_oznaniya/Jazyk_i_nacionalnoe_soznanie_2002.pdf. (дата обращения: 12. 01. 2019).
- 59) Яковлева, Е. С. Фрагменты русской языковой картины мира (модели пространства, времени и восприятия). М.: Гнозис, 1994. – 343 с.
- 60) Rosch E. Natural categories // *Cognitive psychology*, 1973. V.4. P.658.

ПРИЛОЖЕНИЯ

Приложение 1.

Анкета №1 (категория ИГРУШКА)

Уважаемые дамы и господа! Пожалуйста, примите участие в научном исследовании, пройдя небольшой опрос.

Задание 1. Запишите несколько слов, ассоциаций, опираясь на вопрос: "Что для Вас игрушка?"

Укажите Ваш возраст:

- ☐ 10-12 лет
- ☐ 13-15 лет
- ☐ 16-18 лет
- ☐ 19 лет - 23 года
- ☐ 24 года - 27 лет
- ☐ 28 лет - 34 года
- ☐ 35-39 лет
- ☐ 40-45 лет
- ☐ 46-55 лет
- ☐ 56-60 лет
- ☐ Больше 60

Игрушка

-

Приложение 2.

Новая форма

ВОПРОСЫ ОТВЕТЫ 47

Игрушка - это...

Запишите несколько слов, ассоциаций, опираясь на вопрос: "Что для Вас игрушка?"

Укажите Ваш возраст:

- ☐ 10-12 лет
- ☐ 13-15 лет
- ☐ 16-18 лет
- ☐ 19 лет - 23 года
- ☐ 24 года - 27 лет
- ☐ 28 лет - 34 года
- ☐ 35-39 лет

ОТПРАВИТЬ

Пользователь 1

Надежный https://docs.google.com/forms/d/1M3sMdXbV1fy9t3ZET0eOCxI92leDtpoq3i0-S_Dgq/edit

23:56 28.04.2017

Новая форма

ВОПРОСЫ ОТВЕТЫ 47

- ☐ 24 года - 27 лет
- ☐ 28 лет - 34 года
- ☐ 35-39 лет
- ☐ 40-45 лет
- ☐ 46-55 лет
- ☐ 56-60 лет
- ☐ Больше 60

Игрушка - ... *

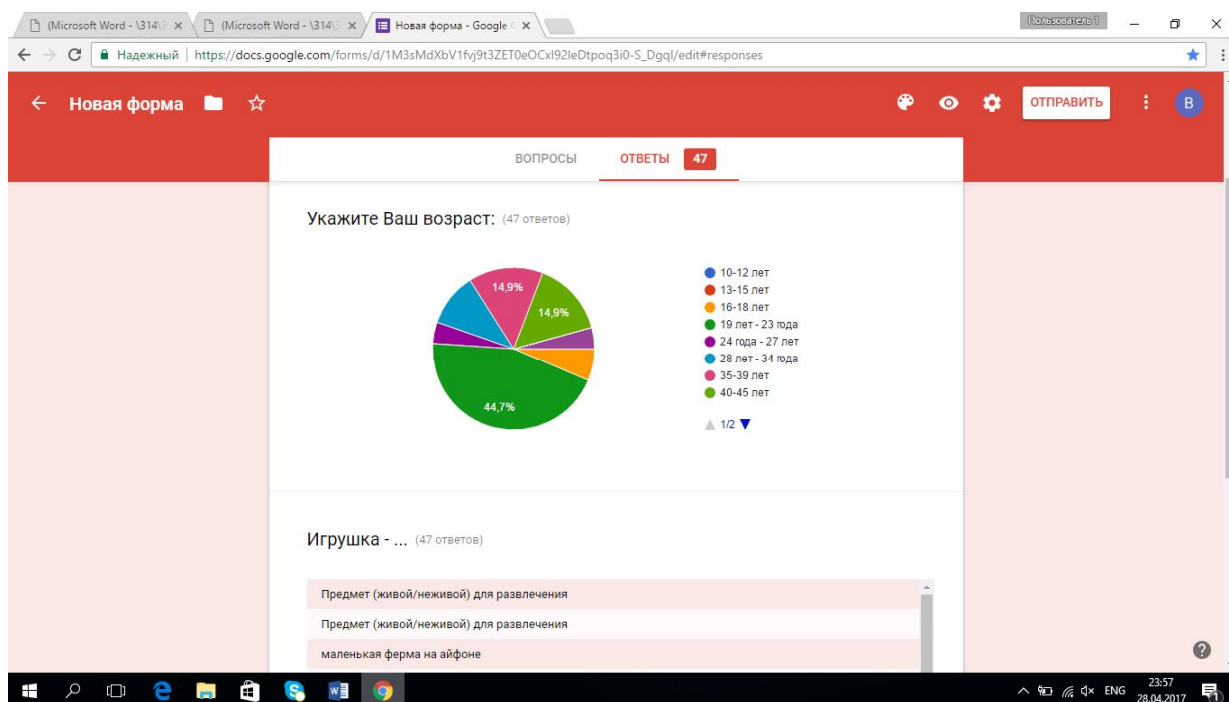
Развернутый ответ

ОТПРАВИТЬ

Пользователь 1

Надежный https://docs.google.com/forms/d/1M3sMdXbV1fy9t3ZET0eOCxI92leDtpoq3i0-S_Dgq/edit

23:57 28.04.2017



Новая форма

ВОПРОСЫ ОТВЕТЫ 47

Игрушка - ... (47 ответов)

Радость, детство, нежность

Предмет, использование которого превращает процесс в цель

радость, забава, кукла.

Развлечение для детей и взрослых

Это то что развивает, забавляет, успокаивает и делает жизнь интересней. Игрушки для каждого возраста свои, но все они нужны, чтоб лучше узнать этот мир. 😊

детство, радость, веселье

Предмет для развлечения, увеселения, по идее ей может стать все, что угодно.

Детство, воспоминания.

Гаджеты (телефон, планшет)

Медведь садик солнце

Вещь, играть, весело

Вещь, служащая для игры

Приложение 3.

«Машинка»



«Русалка»



«Кошечка»



«Веселая семейка»



«Войнушка»

